

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS 3 SDN JAJARTUNGGAL III SURABAYA**

**Galih Wijayanto**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: g.wijayanto@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini berlatar belakang karena tidak diterapkannya pembelajaran tematik di kelas rendah sekolah dasar. Begitu juga di SDN Jajartunggal III Surabaya, yang tidak menggunakan pembelajaran tematik, Keadaan yang ada sekarang guru bertindak sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas, sedangkan siswa hanya menjadi pendengar yang pasif. Hal ini disebabkan karena pada umumnya guru masih menggunakan metode mengajar klasikal yaitu dengan ceramah yang berdampak pada suasana belajar mengajar yang monoton. Akibatnya siswa merasa bosan, maka minat dalam belajar menjadi kurang dan menjadikan anak ramai sendiri. Dalam penyampaian materi guru dituntut untuk mampu merancang, melaksanakan serta mengevaluasi pembelajaran agar materi yang diajarkan selanjutnya lebih baik lagi, dan hasil belajar siswa juga belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal yang ditentukan. Oleh karena itu solusi yang sesuai untuk memperbaiki permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya yang jumlah siswanya 37 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan selama siklus pembelajaran, dengan persentase 64,86% pada siklus I, dan 83,78% pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tema lingkungan pada siswa kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya pada model pembelajaran tematik dengan tema lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Jajartunggal III Surabaya.

**Kata Kunci :** *pembelajaran tematik, model pembelajaran TGT, Hasil belajar.*

**Abstract:** *This research have background due there is no thematic learning that have applied on low class at elementary school. And so do on SDN Jajartunggal III Surabaya, that have not apply thematic learning, the existing condition teacher act as the only information source on class, while student only become listener passively. It caused by the teacher that still applying classical learning method namely by lecture that affect on created monotone learning atmosphere. The effect student will feel bore, so their interest to learning become lack and they become noisy. In conveying matter teacher required to be able to design, execute and evaluate learning in order to make the matter that have taught will be better in next meeting, and student learning result also still have no maximal completeness criterion that have decided. Therefore, solution that suitable to improve those problems is by applying cooperative learning model type teams games tournament (TGT). Subject in this research is third grade student of SDN Jajartunggal III Surabaya that amounted of 37 students. Data collection using observation and student learning result test method. Student learning result experience improvement during learning cycle, with percentage as big as 64.86% on first cycle, and 83.78% on second cycle. From those result it can be conclude that learning result improvement through the application of cooperative learning model type teams games tournament (TGT) on environment theme can increasing student learning result on third grade student of SDN Jajartunggal III Surabaya.*

**Keywords :** *Thematic Learning, TGT, learning result.*

## **PENDAHULUAN**

Salah satu yang menjadi tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh sebab itu pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menciptakan manusia yang mempunyai kepribadian yang tangguh, terampil, cerdas, cermat dan berakhlak mulia serta cepat tanggap dan tangkas dalam menghadapi segala permasalahan kehidupan agar tidak tertinggal dengan negara lain.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam membentuk dan meningkatkan sumberdaya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan siswa dapat belajar

menumbuhkembangkan minat dan bakat yang dimiliki serta memiliki kreativitas dan rasa percaya diri yang tinggi. Begitu pula dengan pembelajaran tematik yang merupakan suatu pembelajaran untuk sekolah dasar tingkat awal dan disusun berdasarkan tema-tema tertentu. Dengan adanya pembelajaran tematik maka siswa dapat belajar lebih fokus dalam proses pembelajaran karena pembelajaran ini menyediakan kurikulum yang terpusat pada siswa, sehingga menuntut siswa untuk aktif dan belajar mandiri maupun kelompok.

Pendidikan tematik merupakan mata pelajaran yang dapat digabungkan dalam satu jaringan tema. Termasuk Matematika dan pelajaran bahasa Indonesia. Melalui Bahasa Indonesia, seseorang dapat menyampaikan pengalaman, gagasan, pendapat, serta pesan kepada orang lain. Matematika merupakan keterampilan dalam menguasai suatu rumus, angka, bentuk bangun dan lainnya yang berhubungan dengan bilangan, geometri dan pengukuran. Dalam pengajaran kemampuan berbahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang saling berhubungan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Keadaan yang ada sekarang guru bertindak sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas, sedangkan siswa hanya menjadi pendengar yang pasif. Hal ini disebabkan karena pada umumnya guru masih menggunakan metode mengajar klasikal yaitu dengan ceramah yang berdampak pada suasana belajar mengajar yang monoton. Akibatnya siswa merasa bosan, maka minat dalam belajar menjadi kurang dan menjadikan anak ramai sendiri. Dalam penyampaian materi guru dituntut untuk mampu merancang, melaksanakan serta mengevaluasi pembelajaran agar materi yang diajarkan selanjutnya lebih baik lagi.

Selain guru harus diikutkan dalam merancang pembelajaran, guru juga dituntut untuk memiliki tanggung jawab agar pembelajaran yang disampaikan dapat berhasil dengan baik. Keberhasilan suatu pembelajaran tergantung pada usaha guru dalam membangkitkan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas dalam belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa selama mengikuti pelajaran dalam kelas maupun di luar kelas, seperti bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti, mencatat rangkuman materi, menjadi pendengar yang baik, berpikir kritis, dan segala kegiatan yang

dilakukan yang dapat menunjang keberhasilan prestasi belajar. Menurut Kolb (1984: 38) dalam Malcolm Tigh (2000: 24), belajar adalah proses pengetahuan dikreasi melalui transformasi pengalaman. Belajar adalah kebutuhan dalam kehidupan manusia, sama pentingnya seperti bekerja dan berteman.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia, kompetensi dasar yang seharusnya dikuasai oleh siswa belum sepenuhnya tuntas atau terlaksana dengan baik. Terlebih dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam kelas yang kurang sehingga siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih senang bercanda dengan teman dan tidak lagi fokus terhadap pembelajaran. Beberapa analisis sebagai penyebab masalah tersebut adalah sebagai berikut: (1) Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika menanamkan informasi yang dipelajari, diberitahukan atau disajikan dengan ceramah saja, (2) penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal dan hanya mengandalkan pada buku dan papan tulis saja, (3) pembelajaran siswa masih pasif saat proses pembelajaran berlangsung dan itu membuat siswa ramai sendiri. (4) dalam proses pembelajaran siswa merasa kurang mendapatkan pengarahan dan bimbingan dalam belajar mandiri saat pemberian tugas tambahan, tempat duduk siswa juga kurang efektif karena anak yang ramai ditempatkan bersebelahan bangku dengan anak ramai, sedangkan anak-anak yang pendiam juga ditempatkan bersebelahan bangku anak yang sama-sama pendiam. (5) Tidak adanya reward dalam proses pembelajaran sehingga kurang antusias siswa dalam berpendapat dan menjawab soal.

Dengan melihat fenomena-fenomena yang terjadi diatas maka peneliti mencoba memberikan gambaran terhadap guru pengajar kelas 3 tentang pembelajaran yang bersifat tradisional dari bentuk pasif menjadi bentuk yang efektif, kreatif dan kooperatif. Salah satu cara yang cukup efektif adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini melihat tipikal dari mayoritas siswa kelas III adalah persaingan ketat dalam pembelajaran dan apabila penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti

pelajaran yang bersifat permainan dan pertandingan.

Dari hasil pengamatan proses pembelajaran pada kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya pada pelajaran matematika dan bahasa Indonesia ternyata materi yang diberikan guru kurang memberikan dampak dalam peningkatan aktivitas siswa dalam belajar di kelas. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model yang kurang tepat dan kurang menarik bagi siswa. Sehubungan dengan permasalahan tersebut maka perlu diadakan tindakan perbaikan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa lebih baik lagi dalam pelajaran matematika dan bahasa Indonesia pada tema lingkungan. Berdasarkan kenyataan yang penulis temukan dilapangan dan juga permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mencoba melakukan inovasi baru pada model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Melihat kondisi siswa di SDN Jajartunggal III yang cenderung kurang mengoptimalkan model dalam pembelajaran, terutama pada kelas III, maka kami melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tema lingkungan pada siswa kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, dapat disusun beberapa permasalahan sebagai berikut : (1) Bagaimana aktivitas guru dan siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema lingkungan di kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya ?, (2) Adakah peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema lingkungan di kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya ?, (3) Kendala-kendala apa saja yang muncul ketika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema lingkungan di kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya ?.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema lingkungan di kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya; (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema lingkungan di kelas III SDN Jajartunggal III Surabaya ?; (3) Untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang muncul ketika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema lingkungan di kelas III SDN Jajartunggal III Surabaya .

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Arikunto (2006), PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Kunandar (2008), PTK merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Jajartunggal III/No. 452, dengan alamat Jalan Menganti Kramat no. 17, Surabaya. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah semua siswa kelas 3, dengan jumlah siswa 37 terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan dan guru. Penelitian ini menggunakan ruang kelas IIIB, mata pelajaran yang dijadikan bahan penelitian dalam pembelajaran tematik ini adalah matematika khususnya mengenai materi penjumlahan dan pengurangan dan bahasa Indonesia yaitu keterampilan mendengarkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Prosedur pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan pada kelas 3B Sekolah Dasar Negeri Jajartunggal III tahun 2011/2012 ini terdiri atas beberapa tahapan. Tiap tahapan dilaksanakan sesuai pembelajaran yang ingin dicapai seperti yang telah didesain dalam faktor yang ingin diteliti. Dalam setiap siklus terdapat empat langkah yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) serta refleksi (*reflecting*). Observasi awal dilakukan untuk mengetahui tindakan yang tepat yang akan diberikan dalam rangka memantapkan pemahaman siswa terhadap informasi dan meningkatkan keterampilan menyimak informasi siswa. Dari observasi awal maka dalam refleksi ditetapkanlah bahwa tindakan

yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah diadakan penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa kelas IIIB SDN Jajartunggal III dapat meningkat dengan mencapai indikator keberhasilan yaitu 75.

Tahap Perencanaan (*planning*) kegiatan yang dilakukan antara lain: (1) menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar; (2) menentukan tema dan mata pelajaran yang dapat dikaitkan dengan tema; (3) mengubah model pembelajaran tradisional dengan penggunaan metode ceramah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); (4) menyusun perencanaan pembelajaran yaitu dengan silabus dan menyusun RPP serta membuat instrument yang digunakan dalam siklus PTK; (5) merancang prosedur kegiatan belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan menyiapkan materi ajar; (6) menyiapkan materi pembelajaran; (7) menyusun lembar kerja siswa beserta lembar kunci jawabannya; (8) menyiapkan media pembelajaran; (9) merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan belajar siswa; (10) menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa..

Pada Kegiatan pelaksanaan (*acting*), pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan peneliti dalam kegiatan pembelajaran tematik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tema lingkungan. Adapun pelaksanaan kegiatan, yaitu melaksanakan kegiatan sesuai dengan rancangan langkah-langkah RPP yang telah disusun sebagai berikut: kegiatan awal: (1) menyiapkan media pembelajaran, lembar kerja siswa, dan instrumen penelitian; Mempersiapkan siswa dengan mengajak, berdoa dan memberikan salam pembuka; (2) memotivasi siswa dengan menunjukan sebuah cerita yang didalamnya terdapat media pembelajaran berupa macam-macam uang logam dengan nominal yang beragam; (3) menggali pemahaman siswa dengan bertanya jumlah nominal yang ada pada media gambar; (4) menyampaikan tujuan pembelajaran yakni "Melakukan sesuatu berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan. Pada kegiatan inti:

(1) siswa diberikan informasi oleh guru tentang aturan *games* dan *tournament*; (2) guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang aturan *games* dan *tournament*; (3) guru menjelaskan kepada siswa tentang cara membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 6-7 siswa dan setiap kelompok diminta untuk memilih satu siswa untuk dijadikan ketua kelompok; (4) guru membagikan lembar jawaban kepada masing-masing kelompok, ketua kelompok mengambil soal pada meja turnamen dan berkerjasama dalam kelompok tersebut; (5) kelompok yang sudah selesai mengerjakan selanjutnya menuliskan jawaban pada papan tulis dan guru mengawasi dari semua kelompok belajar; (6) guru memberikan penilaian terhadap hasil *Games* dan *Tournament* bila benar maka akan mendapatkan poin sedangkan bila salah soal akan dikembalikan lagi ke meja turnamen; (7) guru membagi LKS (LP proses) pada setiap kelompok dan guru membimbing kelompok belajar agar bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan; (8) guru membagi LP produk secara individu yang telah disiapkan oleh guru; (9) refleksi antar siswa dan guru tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pengamatan (*observing*) dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta observer mencatat kendala-kendala yang muncul saat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Refleksi (*reflecting*) dirancang untuk tindakan perbaikan. Tiap tahapan terjadi adanya tahap perencanaan tindakan, tahapan pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan (observasi), dan refleksi. Begitu seterusnya, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan tindakan yang efektif. Tahapan revisi merupakan tahapan yang menyempurnakan penelitian.

Data penelitian yang digunakan adalah data yang diperoleh secara langsung dari subyek penelitiannya. Sedangkan jenisnya data ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dimanfaatkan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi: perubahan pada kinerja guru, hasil belajar siswa, perubahan kinerja siswa, dan perubahan suasana kelas. Data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah: (1) Data kualitatif untuk observasi guru dan siswa; (2) data observasi guru dan siswa ini digunakan mengamati proses aktivitas

pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan lembar observasi; (2) data kuantitatif untuk nilai tes. Data nilai tes yang diperoleh untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal tentang penjumlahan dan pengurangan. Tes ini diberikan kepada siswa secara individu dan kelompok dalam soal tes evaluasi yang nantinya akan digunakan sebagai data hasil tes evaluasi.

Instrumen penelitian yang dapat digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui data aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran tematik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); Lembar observasi aktivitas siswa. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui data aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); perangkat Tes. Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa. Tes ini digunakan untuk menilai dan mengukur peningkatan hasil belajar dan penguasaan materi setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tematik kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya. Perangkat tes ini terdiri dari tes tulis; catatan lapangan (*fiels notes*) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas.

**Teknik pengumpulan data** dikumpulkan dengan teknik observasi, tes dan catatan lapangan, yang meliputi sebagai berikut: Observasi dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Observasi ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika dan bahasa Indonesia kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa di kelas; tes hasil belajar (*Achievement Test*); catatan lapangan dipergunakan untuk mendapatkan data tentang kendala-kendala yang terjadi selama kegiatan pembelajaran di kelas 3B SDN Jajartunggal III Surabaya dengan memberikan lembar catatan lapangan kepada pengamat.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengolahan data hasil observasi yaitu observasi keterlaksanaan pembelajaran pada umumnya dicari frekuensi jawaban responden untuk setiap alternatif yang ada pada setiap soal.

Pengolahan data hasil tes yang digunakan dalam penelitian adalah nilai rata-rata kelas digunakan untuk memperoleh nilai rata-rata kelas, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh seluruh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata nilai tes formatif kelas; penilaian ketuntasan belajar digunakan untuk menghitung presentase ketuntasan belajar; analisis data hasil catatan lapangan didapat dari hasil mencatat kendala yang ditemui selama proses pembelajaran. Catatan lapangan dianalisis dengan memperhatikan kelancaran kegiatan yang tidak sesuai dengan perencanaan, kemudian memperhatikan kendala-kendala yang berhasil diatasi dan kendala yang belum teratasi.

Indikator keberhasilan penelitian dikatakan berhasil jika ketercapaian tujuan kinerja siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT): (1) kegiatan pembelajaran aktivitas guru mencapai keberhasilan apabila keberhasilan mencapai lebih atau sama dengan 80%; (2) dalam kegiatan pembelajaran aktivitas siswa mencapai keberhasilan apabila keberhasilan mencapai lebih atau sama dengan 80%; (3) penelitian dapat dikatakan berhasil apabila pembelajaran di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar klasikal. Siswa dikatakan tuntas apabila presentase ketuntasan siswa mencapai lebih atau sama 80% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh guru kelas; (4) kendala yang terjadi selama proses pembelajaran yang terangkum dalam catatan lapangan dapat diatasi, maka penelitian ini dikatakan berhasil

**Tabel 1. Data Aktivitas Guru dan siswa Dalam Pembelajaran Tematik Siklus I Pertemuan 1 Dan 2 ( Observer 1 dan 2)**

No	Siklus	Aktivitas yang dinilai	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata	Presentase (%)
			O1	O2	O3	O4		
1.	1	Aktivitas guru	54	40	49	42	46,25	77,08
2.		Aktivitas siswa	32	20	36	25	29,75	74,37
3.	2	Aktivitas guru	57	49	54	50	52,5	87,5
4.		Aktivitas siswa	32	32	36	34	35,25	88,12

**Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Siklus I Pertemuan 1 Dan 2 ( Observer 1 dan 2)**

No	Siklus	Tuntas belajar	Tidak tuntas	Jumlah	Rata-rata
1.	1	66,16	37,83	2690	72,70
2.	2	83,78	16,21	3270	88,37

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan data tes hasil belajar. Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama 2 siklus di SDN Jajartunggal III Surabaya. Analisis data ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Penyajian data hasil penelitian ini berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dan data hasil belajar yang diberikan diakhir siklus penelitian. Pelaksanaan setiap siklus penelitian ini dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran aktivitas guru pada siklus I belum mencapai target yang ditentukan (80%), kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan persentase keberhasilan sebesar 77,08%. Sedangkan aktivitas guru pada siklus II menunjukkan aktivitas guru sudah mencapai target yang diinginkan dan hasil yang diperoleh juga sudah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I, yaitu dari 77,08% menjadi 87,5% dengan kenaikan 10,42%.

Sedangkan aktivitas siswa menunjukan bahwa masih mencapai 74,37 %. Padahal indikator keberhasilan yang dicapai adalah kurang lebih sama dengan 80%. Aktivitas siswa yang belum mencapai skor tertinggi dan yang harus ditingkatkan adalah : a) siswa harus bisa bekerja dalam kelompok, b) siswa harus memperhatikan bimbingan dari guru saat belajar dalam kelompok c) siswa harus berani dalam mempersentasikan

hasil diskusi dan d) siswa harus bisa menyimpulkan materi pelajaran. Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan aktivitas siswa sudah mencapai target yang diinginkan dan hasil yang diperoleh juga sudah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I, yaitu dari 74,37% menjadi 88,12% dengan kenaikan 13,75%.

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa rata-rata kelas adalah 72,70 hal ini belum mencapai hasil yang diharapkan yaitu nilai rata-rata kelas sekurang-kurangnya harus mencapai 75. Jumlah siswa yang memperoleh skor  $\geq 75$  sebanyak 23 siswa dan dinyatakan tuntas. Sedangkan 14 siswa memperoleh nilai  $< 75$  dan dinyatakan tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran pada siklus I mencapai ketuntasan belajar sebesar 62,16% dan belum mencapai 80% dari target yang ditentukan. Sehingga masih perlu diperbaiki di siklus II. Pada siklus 2 menunjukan bahwa rata-rata kelas adalah 88,37% hal ini sudah mencapai hasil yang diharapkan yaitu nilai rata-rata kelas sekurang-kurangnya harus mencapai 75. Jumlah siswa yang memperoleh skor  $\geq 75$  sebanyak 31 siswa dan dinyatakan tuntas. Sedangkan 6 siswa memperoleh nilai  $< 75$  dan dinyatakan tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran pada siklus II mencapai ketuntasan belajar sebesar 83,78%. Pada siklus II ini hasil belajar juga menunjukkan peningkatan dari siklus I.

Tahap refleksi merupakan tahap sudah terlaksananya dan observasi aktivitas siswa, peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui apakah penelitian tersebut sudah berhasil atau

belum. Dari hasil observasi ditemukan beberapa hambatan yaitu sebagai berikut: (1) perlu ditingkatkan lagi pemahaman materi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih memahami; (2) kurang dapat menguasai kelas sehingga siswa menjadi ramai; (3) interaksi antara guru dan siswa kurang; (4) suara dalam menyampaikan materi pembelajaran perlu ditingkatkan.

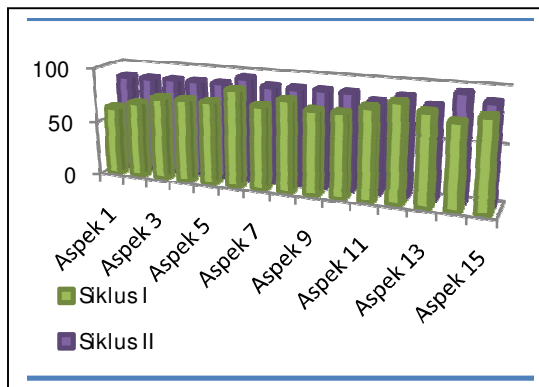
Untuk mencapai indikator keberhasilan, peneliti akan memperbaiki pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan dilakukan di siklus II. Perbaikan-perbaikan tersebut antara lain: (1) guru lebih memahami materi pembelajaran terutama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); (2) guru lebih meningkatkan penguasaan kelas dan penguasaan kelompok bermain; (3) guru lebih banyak membimbing dalam kelompok turnamen dan dalam mengerjakan LKS; (4) peningkatan dalam suara guru agar semua siswa dapat mendengar guru secara keseluruhan.

Ketuntasan klasikal telah tercapai karena telah mencapai  $\geq 80\%$  jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu  $\geq 75$ , oleh karena itu penelitian dihentikan.

Tahap refleksi guru melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II dengan observer dan guru kelas. Pada dasarnya semua kendala dan hambatan telah teratasi dan proses pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II berjalan lebih baik dari pada proses pembelajaran pada siklus sebelumnya. Siswa juga lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun ada beberapa aspek siswa yang belum mencapai nilai tertinggi, namun persentase keberhasilan aktivitas guru dan siswa sudah mencapai target yang diharapkan. Seluruh aspek penilaian dari aktivitas guru, siswa dan evaluasi telah mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan pada penelitian siklus selanjutnya.

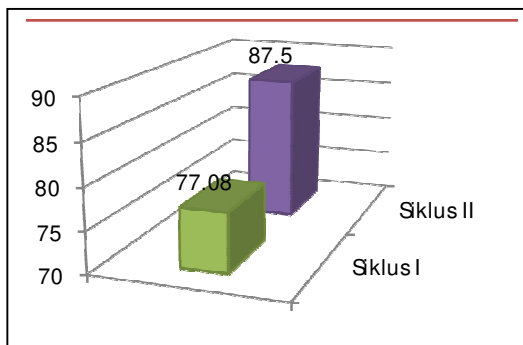
Data aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus I hingga siklus II. Agar lebih jelasnya,

berikut disajikan data tentang aktivitas guru dalam bentuk diagram:



**Diagram 1 Aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I dan II.**

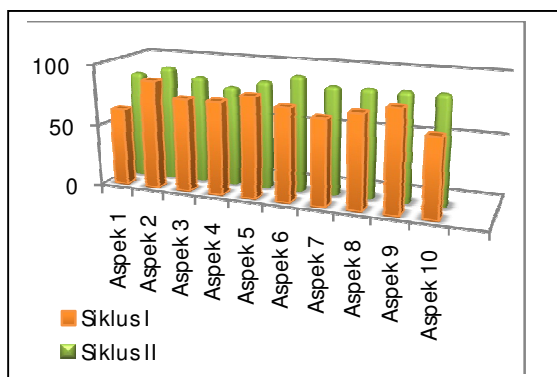
Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Pada proses pembelajaran siklus I, guru belum mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang telah ditentukan, walaupun demikian guru menyampaikan proses pembelajaran dengan baik dan tingkat keberhasilan dalam menyampaikan proses pembelajaran adalah sebesar 77,08%. Sedangkan pada siklus II, dengan sangat baik guru menyampaikan proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan persentase sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 10,42% dari pada proses pembelajaran pada siklus I. Pada siklus II guru telah mencapai target penyampaian proses pembelajaran.



**Diagram 2 Persentase ketuntasan klasikal aktivitas guru siklus I dan II**

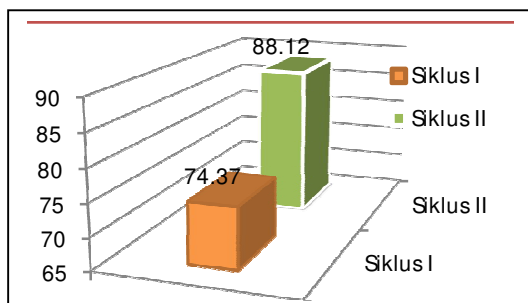
Diagram aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

*Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II. Agar lebih jelasnya, berikut disajikan data tentang aktivitas siswa dalam bentuk diagram:



**Diagram 3 Aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I dan II**

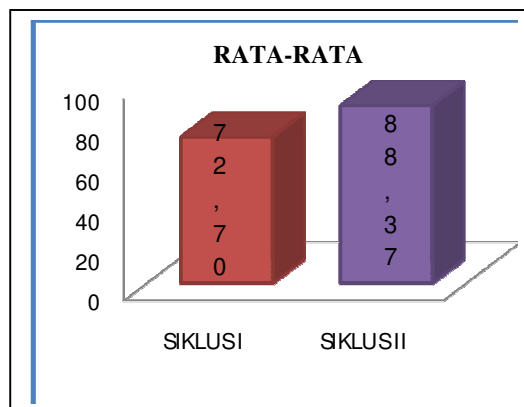
Dari diagram, diatas dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Pada proses pembelajaran siklus I, siswa belum mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang telah ditentukan, walaupun demikian siswa dalam proses pembelajaran dengan baik dan tingkat keberhasilan dalam menyampaikam proses pembelajaran adalah sebesar 74,37%. Sedangkan pada siklus II, dengan sangat baik guru menyampaikan proses pembelajaran dengan model pembelajaran koopertif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan persentase sebesar 88,12%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 13,75% dari pada proses pembelajaran pada siklus I. Pada siklus II siswa telah mencapai target penyampaian proses pembelajaran.



**Diagram 4 Ketuntasan klasikal aktivitas siswa siklus I dan II**

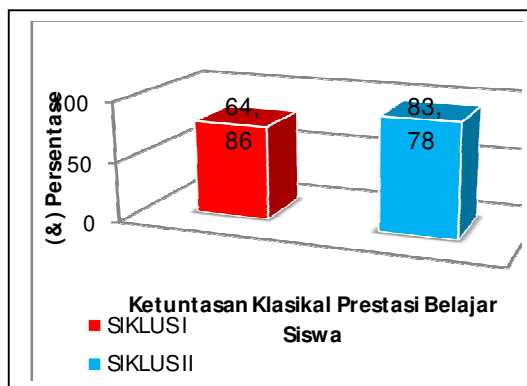
Berdasarkan diagram dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal pembelajaran siklus I adalah 74,37%, ketuntasan klasikal pembelajaran siklus II adalah 88,12%, dan telah mencapai target yang ditentukan.

Data hasil belajar terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I hingga siklus II. Agar lebih jelasnya, berikut disajikan data tentang prestasi belajar siswa secara klasikal dari siklus I hingga siklus II dalam bentuk diagram.



**Diagram 5 Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II**

Dari diagram tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata yang dicapai siswa adalah 72,70. Nilai rata-rata pada siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang dicapai siswa adalah 88,37. Dari hasil tersebut berarti ada peningkatan hasil belajar dari siklus I. Sedangkan persentase klasikal ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Diagram 6 Ketuntasan Klasikal Prestasi Belajar Siswa Siklus I dan II.**



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan persentase klasikal ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I persentase klasikal ketuntasan hasil belajar sebesar 64,86% dengan jumlah siswa yang nilainya tuntas sebanyak 24 dari 37 siswa. Pada siklus I ini persentase klasikal ketuntasan siswa belum mencapai indikator yang ditetapkan. Sedangkan pada siklus II persentase klasikal ketuntasan hasil belajar sebesar 83,78% dengan jumlah siswa yang nilainya tuntas sebanyak 31 dari 37 siswa. Hasil tersebut berarti terjadi peningkatan sebesar 18,92% dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II ini persentase klasikal ketuntasan siswa sudah mencapai indikator yang ditetapkan. Hal ini membuktikan bahwa, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN Jajartunggal III Surabaya.

Dari paparan di atas, bisa disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Berikut adalah diagram data perbandingan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa (siklus I dan siklus II).

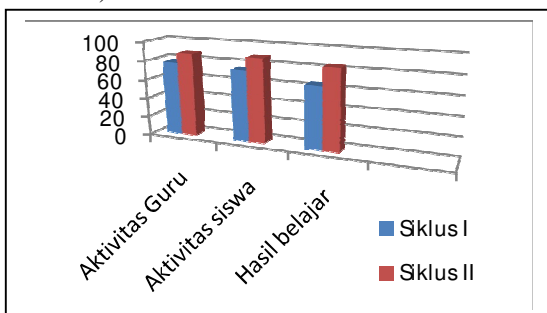


Diagram 7 Data Perbandingan Aktivitas Guru, Siswa dan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Siklus I dan Siklus II)

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I aktivitas guru pada siklus I mencapai hasil 77,08% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 87,5%. Aktivitas siswa pada siklus 1 mencapai hasil 74,37% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 88,5%. Dan hasil belajar siswa pada siklus 1 mencapai hasil 64,86% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 83,78%.

Data kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran adalah: (1) siswa menjadi gaduh saat pembagian kelompok belajar karena siswa tidak

terbiasa bekerja dalam kelompok permainan; (2) kurangnya waktu dalam mengerjakan lembar evaluasi, sehingga siswa terburu – buru dalam mengerjakannya; (3) siswa kurang mengerti tentang aturan dalam permainan.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema lingkungan kelas III SDN Jajartunggal III Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) aktivitas guru pada saat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan hingga siklus II. Presentase di siklus I hanya 77,08 % menjadi 87,5 %; (2) aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan hingga siklus II. Presentase di siklus I hanya 74,37 % menjadi 88,12 %. Aktivitas siswa yang menonjol adalah siswa lebih aktif dalam mampu serta mengerjakan evaluasi berupa lembar penilaian; (2) peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai sumber belajar dapat dilihat pada hasil tes belajar siswa selama dua siklus. Prestasi belajar mengalami peningkatan sesuai dengan target peneliti yang mencapai ketuntasan belajar klasikal lebih atau sama 80%. Hasil tes menunjukkan semakin meratanya siswa yang mencapai skor dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu  $\geq 75$ .

Kendala-kendala yang dialami selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah guru kurang dalam pemahaman materi dalam proses pembelajaran, kurang dapat menguasai kelas sehingga siswa menjadi ramai, interaksi antara guru dan siswa kurang dan suara dalam menyampaikan materi pembelajaran perlu ditingkatkan.

### Saran

Memperhatikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan agar dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut: (1) hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik akan lebih meningkat jika guru menerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajarannya. Karena keunggulan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan siswa lebih tertantang dalam mengaplikasikan pengetahuan melalui bentuk soal permainan; (2) kendala-kendala yang ada jangan dijadikan patokan untuk tidak berusaha dalam perbaikan tetapi dijadikan awalan dalam melaksanakan pembelajaran inovatif sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan; (3) dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memacu tenaga pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran menjadikan motivasi belajar siswa meningkat sehingga dapat meningkat pula hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cangara Hafied. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Didik K, dan Wayu. 2011. *Panduan Lengkap PTK Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Sabda Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ekawarna. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi. Gaung Persada.
- Gora Winastwan, Sunarto. 2010. *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya : Unesa University Press.
- Mimin Haryanti. 2007. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Gaung Persada Press .
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : rajawali Pers.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : mesmedia Buana Pustaka.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaim. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Zainal Aqib. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SD, SLB, TK*. Bandung : Yrama Widya